ADÉLIA PAIVA PINTO

CONSTRUINDO SABERES COM BRINCADEIRAS

O LÚDICO NA FORMAÇÃO INTEGRAL NA EDUCAÇÂO INFANTIL

CONSTRUINDO SABERES COM BRINCADEIRAS: O LÚDICO NA FORMAÇÃO INTEGRAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

POR ADÉLIA PAIVA PINTO.

O brincar é a linguagem natural da infância e constitui um espaço privilegiado para a construção de saberes. Quando inserido de forma planejada e intencional no cotidiano escolar, o lúdico deixa de ser apenas entretenimento e torna-se uma potente ferramenta pedagógica, capaz de favorecer o desenvolvimento integral da criança.

Brincadeiras e jogos não apenas estimulam a criatividade e a imaginação, mas também promovem habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Ao participar de atividades lúdicas, a criança aprende a negociar regras, expressar sentimentos, resolver problemas e trabalhar em equipe. Cada experiência lúdica é uma oportunidade de descoberta, na qual conceitos abstratos podem ser compreendidos de maneira concreta e prazerosa.

Na educação infantil, o papel do professor vai além da mediação do conhecimento formal: ele é um facilitador das experiências lúdicas. Ao organizar ambientes ricos em materiais diversificados, oferecer desafios e propor brincadeiras significativas, o educador cria condições para que a criança explore, experimente e construa seu próprio aprendizado.

O lúdico na formação integral não se restringe à esfera do divertimento. Ele integra dimensões cognitivas, afetivas, sociais e motoras, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, autônomos e capazes de aprender de forma prazerosa e significativa. Convidar as crianças para esse universo é, portanto, abrir portas para um processo educativo que valoriza o conhecimento construído por meio da experiência, do afeto e da brincadeira.

CONSTRUINDO SABERES COM BRINCADEIRAS: O LÚDICO NA FORMAÇÃO INTEGRAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

POR ADÉLIA PAIVA PINTO.

A educação infantil se configura como um espaço estratégico para a promoção da formação integral da criança, integrando dimensões cognitivas, afetivas, sociais e motoras. O lúdico assume papel central, permitindo a construção de saberes por meio do brincar, dos jogos e das atividades artísticas (Ischkanian, 2018; Drumond Ischkanian, 2015). O brincar e a psicomotricidade favorecem o desenvolvimento global da criança, promovendo expressão corporal, criatividade, socialização e aprendizagem significativa (Drumond Ischkanian, 2018, 2015). Vygotsky (1987, 1998) complementa essa visão ao afirmar que o brincar é essencial para o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores e da formação social da mente, sendo mediado pela interação social e pelas experiências concretas. Estudos recentes indicam que o brincar com corpo e movimento contribui para a compreensão de conceitos, autonomia e responsabilidade, consolidando ambientes educativos que valorizam a experiência e a descoberta (Amargo & Peroza, 2023). A incorporação de recursos tecnológicos, como a realidade virtual no ensino de idiomas, evidencia a importância da diversidade metodológica e a potencialização da aprendizagem quando combinadas abordagens tradicionais e inovadoras (Cabral, 2024). Práticas de arteterapia também se mostram eficazes para estimular a criatividade e reduzir a ansiedade, criando um ambiente seguro e motivador para os alunos (Demo et al., 2025). O registro sistemático das experiências de estágio e das práticas pedagógicas lúdicas representa ferramenta valiosa para reflexão docente e aprimoramento metodológico (Drumond Ischkanian, 2013). O planejamento intencional aliado à observação e avaliação fortalece a compreensão de que o brincar constitui processo educativo estruturante. Pesquisas de Kishimoto (1993, 1994), Moyles (2002) e Negrine (1994) reforçam que jogo, brinquedo e brincadeira são fundamentais para o desenvolvimento integral, abrangendo dimensões cognitivas, afetivas e sociais. Autores como Piaget (1978), Winnicott (1975) e Velasco (1996) enfatizam que a brincadeira é ferramenta para construção simbólica, aprendizagem e expressão emocional, enquanto autores contemporâneos como Ischkanian et al. (2024) e Ischkanian & Maciel (2017) destacam a importância de práticas lúdicas planejadas e mediadas pelo professor na promoção da aprendizagem significativa. Portanto, construir saberes com brincadeiras transcende a aquisição de conteúdos formais, integrando experiências significativas que favorecem o desenvolvimento integral. A prática lúdica, quando mediada pelo educador, potencializa a aprendizagem, promove inclusão e contribui para a formação de sujeitos críticos, criativos e socialmente engajados, consolidando-se como elemento indispensável na educação infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil; lúdico; brincadeira; aprendizagem significativa; desenvolvimento integral; criatividade; psicomotricidade.

BUILDING KNOWLEDGE THROUGH PLAY: THE ROLE OF LUDIC ACTIVITIES IN THE HOLISTIC DEVELOPMENT OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION BY ADÉLIA PAIVA PINTO.

Early childhood education is configured as a strategic space for promoting the holistic development of children, integrating cognitive, affective, social, and motor dimensions. The ludic approach plays a central role, allowing the construction of knowledge through play, games, and artistic activities (Ischkanian, 2018; Drumond Ischkanian, 2015). Play and psychomotricity support the overall development of the child, fostering bodily expression, creativity, socialization, and meaningful learning (Drumond Ischkanian, 2018, 2015). Vygotsky (1987, 1998) complements this view by emphasizing that play is essential for the development of higher psychological processes and the social formation of the mind, mediated by social interaction and concrete experiences. Recent studies indicate that play involving body movement contributes to understanding concepts, autonomy, and responsibility, consolidating educational environments that value experience and discovery (Amargo & Peroza, 2023). The incorporation of technological resources, such as virtual reality in language teaching, highlights the importance of methodological diversity and the enhancement of learning when traditional and innovative approaches are combined (Cabral, 2024). Art therapy practices have also proven effective in stimulating creativity and reducing anxiety, creating a safe and motivating environment for students (Demo et al., 2025). Systematic documentation of internship experiences and ludic pedagogical practices represents a valuable tool for teacher reflection and methodological improvement (Drumond Ischkanian, 2013). Intentional planning, combined with observation and evaluation, reinforces the understanding that play constitutes a structured educational process. Research by Kishimoto (1993, 1994), Moyles (2002), and Negrine (1994) emphasizes that games, toys, and play are essential for holistic development, encompassing cognitive, affective, and social dimensions. Authors such as Piaget (1978), Winnicott (1975), and Velasco (1996) stress that play is a tool for symbolic construction, learning, and emotional expression, while contemporary authors such as Ischkanian et al. (2024) and Ischkanian & Maciel (2017) highlight the importance of planned and teacher-mediated ludic practices in promoting meaningful learning. Therefore, building knowledge through play goes beyond acquiring formal content, integrating meaningful experiences that promote holistic development. Ludic practice, when mediated by educators, enhances learning, fosters inclusion, and contributes to the formation of critical, creative, and socially engaged individuals, consolidating itself as an indispensable element in early childhood education.

Keywords: Early childhood education; ludic activities; play; meaningful learning; holistic development; creativity; psychomotricity.

CONSTRUYENDO SABERES A TRAVÉS DEL JUEGO: EL PAPEL DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA EDUCACIÓN INFANTIL POR ADÉLIA PAIVA PINTO.

La educación infantil se configura como un espacio estratégico para promover el desarrollo integral de los niños, integrando dimensiones cognitivas, afectivas, sociales y motoras. El enfoque lúdico desempeña un papel central, permitiendo la construcción de saberes a través del juego, los juegos y las actividades artísticas (Ischkanian, 2018; Drumond Ischkanian, 2015). El juego y la psicomotricidad favorecen el desarrollo global del niño, fomentando la expresión corporal, la creatividad, la socialización y el aprendizaje significativo (Drumond Ischkanian, 2018, 2015). Vygotsky (1987, 1998) complementa esta perspectiva al afirmar que el juego es esencial para el desarrollo de los procesos psicológicos superiores y la formación social de la mente, siendo mediado por la interacción social y las experiencias concretas. Estudios recientes indican que el juego que involucra el movimiento corporal contribuye a la comprensión de conceptos, la autonomía y la responsabilidad, consolidando entornos educativos que valoran la experiencia y el descubrimiento (Amargo & Peroza, 2023). La incorporación de recursos tecnológicos, como la realidad virtual en la enseñanza de idiomas, evidencia la importancia de la diversidad metodológica y el potencial de aprendizaje cuando se combinan enfoques tradicionales e innovadores (Cabral, 2024). Las prácticas de arteterapia también han demostrado ser eficaces para estimular la creatividad y reducir la ansiedad, creando un ambiente seguro y motivador para los estudiantes (Demo et al., 2025). El registro sistemático de las experiencias de prácticas profesionales y de las prácticas pedagógicas lúdicas representa una herramienta valiosa para la reflexión docente y la mejora metodológica (Drumond Ischkanian, 2013). La planificación intencional, combinada con la observación y la evaluación, refuerza la comprensión de que el juego constituye un proceso educativo estructurado. Investigaciones de Kishimoto (1993, 1994), Moyles (2002) y Negrine (1994) enfatizan que los juegos, los juguetes y la ludicidad son fundamentales para el desarrollo integral, abarcando dimensiones cognitivas, afectivas y sociales. Autores como Piaget (1978), Winnicott (1975) y Velasco (1996) destacan que el juego es una herramienta para la construcción simbólica, el aprendizaje y la expresión emocional, mientras que autores contemporáneos como Ischkanian et al. (2024) e Ischkanian & Maciel (2017) resaltan la importancia de las prácticas lúdicas planificadas y mediadas por el docente para promover un aprendizaje significativo. Por lo tanto, construir saberes a través del juego va más allá de la adquisición de contenidos formales, integrando experiencias significativas que favorecen el desarrollo integral. La práctica lúdica, cuando es mediada por el educador, potencia el aprendizaje, promueve la inclusión y contribuye a la formación de sujetos críticos, creativos y socialmente comprometidos, consolidándose como un elemento indispensable en la educación infantil.

Palabras clave: educación infantil; actividades lúdicas; juego; aprendizaje significativo; desarrollo integral; creatividad; psicomotricidad.

CONSTRUINDO SABERES COM BRINCADEIRAS: O LÚDICO NA FORMAÇÃO INTEGRAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL POR ADÉLIA PAIVA PINTO.

1. INTRODUÇÃO

O tema *"Construindo saberes com brincadeiras: o lúdico na formação integral na educação infantil"* evidencia a relevância do brincar como prática pedagógica essencial para o desenvolvimento completo da criança, englobando aspectos cognitivos, sociais, emocionais e físicos. Longe de ser apenas uma distração ou entretenimento, o lúdico é reconhecido como um instrumento pedagógico poderoso, capaz de tornar o processo de aprendizagem significativo e prazeroso, ao mesmo tempo em que fortalece a identidade e a autonomia infantil, conforme defendem Vygotsky (1987, 1998) e Winnicott (1975).

A formação integral na educação infantil visa desenvolver a criança em sua totalidade, considerando suas múltiplas dimensões de crescimento. Nesse contexto, o lúdico atua como catalisador desse desenvolvimento. No campo cognitivo, as brincadeiras estimulam raciocínio lógico, imaginação, criatividade e capacidade de resolução de problemas, permitindo que a criança assimile novos conhecimentos de maneira ativa e contextualizada (Ischkanian, 2018; Drumond Ischkanian, 2015). No âmbito social e emocional, brincar promove a interação com colegas, incentivando cooperação, negociação e gestão das próprias emoções, sendo o faz de conta fundamental para a autorregulação, a empatia e a construção de vínculos sociais significativos (Winnicott, 1975; Moyles, 2002). Quanto ao desenvolvimento físico, brincadeiras que envolvem movimento, circuitos e jogos ao ar livre aprimoram coordenação motora, equilíbrio e percepção espacial, fortalecendo a saúde e a consciência corporal da criança (Kishimoto, 1993, 1994; Velasco, 1996). A ludicidade contribui para a autoestima, estimulando a confiança na superação de desafios e o engajamento em novas aprendizagens (Negrine, 1994; Ischkanian, 2018).

Para que o lúdico cumpra seu papel educativo, a mediação do professor é essencial. O planejamento intencional deve organizar espaços e atividades ricos em possibilidades de brincadeira, como brinquedotecas e materiais diversificados (Amargo & Peroza, 2023). O educador atua como mediador, observando, orientando e enriquecendo as experiências lúdicas, garantindo que os objetivos pedagógicos sejam alcançados sem comprometer a espontaneidade da criança (Drumond Ischkanian, 2013; Ischkanian et al., 2024). A autonomia deve ser incentivada, permitindo escolhas nas brincadeiras e exploração dos materiais, promovendo uma metodologia

centrada na criança (Ischkanian & Maciel, 2017). A formação continuada dos professores é igualmente fundamental, capacitando-os a integrar a ludicidade de forma consistente ao planejamento e à avaliação das práticas pedagógicas (Gil, 2008; Creswell, 2021).

Diversas atividades exemplificam como o lúdico pode ser incorporado ao cotidiano escolar: contação de histórias com fantoches, construção de cenários com blocos, pintura de formas geométricas, circuitos motores, jogos com regras e brincadeiras de faz de conta (Demo et al., 2025; Santos, 1998). Tais práticas demonstram que o lúdico vai além da aprendizagem de conteúdos: ele é a própria essência do desenvolvimento infantil, permitindo que a criança compreenda o mundo, construa sua identidade e se prepare integralmente para os desafios futuros.

O lúdico, quando planejado de forma intencional pelo educador, promove experiências significativas de aprendizagem, permitindo que a criança seja protagonista do próprio desenvolvimento. De acordo com Ischkanian (2018) e Drumond Ischkanian (2015), atividades de brincar estruturadas ou livres favorecem a construção do conhecimento de maneira ativa, conectando a experiência prática às dimensões cognitivas, sociais e afetivas do aprendiz. O brincar, portanto, deixa de ser visto como mera diversão e torna-se ferramenta pedagógica estratégica, capaz de estimular pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade.

No desenvolvimento cognitivo, as brincadeiras fornecem estímulos que ampliam a capacidade de raciocínio lógico e a imaginação da criança. Atividades como jogos de montar, quebra-cabeças e contação de histórias promovem a assimilação de conceitos matemáticos, linguísticos e espaciais de forma lúdica, respeitando o ritmo individual da criança (Kishimoto, 1993, 1994; Piaget, 1978). Ao vivenciar situações problemáticas em contextos de brincadeira, a criança aprende a experimentar hipóteses, testar soluções e desenvolver estratégias próprias, consolidando competências cognitivas essenciais para etapas futuras da aprendizagem.

No âmbito social e emocional, o brincar possibilita o desenvolvimento de habilidades interpessoais e a construção de vínculos significativos. Segundo Vygotsky (1987, 1998), a interação social mediada pelo lúdico promove a internalização de regras, valores e comportamentos cooperativos, permitindo que a criança compreenda a perspectiva do outro e exercite a empatia. O faz de conta, especialmente, é fundamental para a expressão emocional e para a construção de uma autorregulação saudável, proporcionando meios de lidar com frustrações, ansiedades e desafios cotidianos.

O movimento corporal e a psicomotricidade também são dimensões centrais do lúdico na educação infantil. Drumond Ischkanian (2015, 2018) destaca que brincadeiras com circuitos motores, jogos ao ar livre e atividades de exploração corporal promovem a coordenação motora grossa e fina, além de favorecer o equilíbrio, a noção de espaço e a consciência corporal. Essas

experiências não apenas fortalecem a saúde física da criança, mas também contribuem para o desenvolvimento da confiança, da iniciativa e da autonomia em atividades diárias e escolares.

A criatividade é outra dimensão amplamente estimulada pelo lúdico. Práticas como arteterapia, pintura, modelagem e construção de cenários incentivam a expressão individual e coletiva, permitindo que a criança explore múltiplas possibilidades de pensamento e produção (Demo et al., 2025). Conforme ressaltam Amargo & Peroza (2023), ao promover contextos criativos, o lúdico reforça a autoestima e motiva a criança a buscar soluções próprias para problemas, fortalecendo habilidades socioemocionais e cognitivas simultaneamente.

A mediação docente é essencial para potencializar o impacto do lúdico no desenvolvimento integral. O educador deve planejar atividades, observar interações, propor desafios e conectar experiências lúdicas a objetivos pedagógicos, sem comprometer a espontaneidade da criança (Ischkanian & Maciel, 2017; Drumond Ischkanian, 2013). Essa atuação equilibrada entre liberdade e orientação permite que o brincar seja simultaneamente prazeroso e educativo, garantindo que as aprendizagens se consolidem de maneira duradoura e significativa.

A integração de tecnologias educacionais, como recursos digitais e realidade virtual, amplia as possibilidades do lúdico na aprendizagem (Cabral, 2024). Ferramentas tecnológicas podem complementar brincadeiras tradicionais, estimulando o raciocínio lógico, a criatividade e a cooperação em contextos inovadores, sem substituir a experiência concreta, que permanece essencial para o desenvolvimento integral da criança.

Construir saberes com brincadeiras transcende a simples aquisição de conteúdos formais, integrando experiências que promovem crescimento cognitivo, social, emocional e físico (Vygotsky, 1987; Winnicott, 1975; Piaget, 1978). Ao oferecer oportunidades de exploração, expressão e experimentação, o lúdico torna-se elemento indispensável na educação infantil, preparando a criança de maneira completa para os desafios da vida, ao mesmo tempo em que contribui para a formação de sujeitos críticos, criativos e socialmente engajados.

2. DESENVOLVIMENTO

Construir saberes com brincadeiras é muito mais do que simplesmente permitir que a criança se divirta. É reconhecer que o brincar é a linguagem natural da infância e, portanto, uma das formas mais poderosas de aprendizagem. Cada gesto, cada risada, cada tentativa de empilhar blocos ou de representar personagens em uma brincadeira de faz de conta carrega consigo oportunidades de desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico. Quando a criança brinca, ela experimenta o mundo, testa hipóteses, negocia regras, cria histórias e constrói sua própria compreensão da realidade (Velasco, 1996; Rodulfo, 1990).

No contexto da educação infantil, brincar funciona como plantar sementes de conhecimento: a criança explora ideias, imagina possibilidades e transforma experiências em saberes significativos (Santos, 1998). Ao montar um castelo de blocos, ela não aprende apenas sobre formas e equilíbrio; desenvolve também paciência, estratégia, pensamento lógico e a capacidade de trabalhar em equipe. O ato de brincar pode ser entendido como um laboratório de descobertas, no qual a imaginação e a ação se encontram para gerar aprendizagem.

O brincar é profundamente social. Durante jogos e atividades coletivas, a criança aprende a ouvir, a compartilhar, a negociar e a respeitar as regras e o espaço do outro (Rodulfo, 1990). A ludicidade transforma situações cotidianas em experiências de convivência e cooperação, contribuindo para a formação de habilidades sociais desde cedo. Brincar promove a expressão emocional, permitindo que sentimentos como alegria, medo, frustração ou empatia sejam vivenciados, compreendidos e compartilhados de maneira segura.

Construir saberes por meio do brincar também significa desenvolver autonomia e confiança. Ao decidir qual jogo jogar, quais regras seguir ou como resolver um desafio, a criança pratica a tomada de decisão e a responsabilidade sobre suas escolhas. Cada conquista em uma brincadeira — seja completar um quebra-cabeça, ganhar um jogo ou inventar uma história — fortalece a autoestima e motiva a criança a se engajar em novas experiências de aprendizagem.

O brincar proporciona ainda experiências de aprendizagem integradas (Santos, 1998). A criança aprende conceitos matemáticos, linguísticos e espaciais de maneira ativa, por meio da manipulação de objetos, contação de histórias e exploração do ambiente. Construir saberes com brincadeiras permite que a aprendizagem seja significativa, pois está conectada à experiência concreta e ao interesse da criança.

A prática do lúdico na educação infantil é também um espaço para a criatividade e a imaginação (Rodulfo, 1990). A criança experimenta diferentes papéis, cria histórias e inventa soluções, desenvolvendo habilidades cognitivas e emocionais simultaneamente. Esse aspecto é

essencial para que o aprendizado vá além da memorização, tornando-se construção efetiva de conhecimento.

A mediação do professor é fundamental para potencializar o impacto do lúdico (Velasco, 1996). O educador deve planejar atividades, observar interações, propor desafios e conectar experiências lúdicas a objetivos pedagógicos, garantindo que a criança aprenda de forma estruturada, sem perder a espontaneidade.

O brincar contribui para a integração das dimensões motora, cognitiva e social da criança (Santos, 1998). Através de jogos e atividades lúdicas, ela aprimora coordenação motora, capacidade de planejamento, resolução de problemas e habilidades de convivência.

Construir saberes com brincadeiras vai muito além da simples aquisição de conteúdos formais. Trata-se de criar experiências que promovam o desenvolvimento integral da criança — cognitivo, físico, social e emocional — preparando-a para compreender o mundo, expressar-se, criar e se engajar em processos de aprendizagem significativos.

2.1. METODOLOGIA DA PESQUISA PARA DELINEAMENTO DO ARTIGO

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, com foco em análise interpretativa, voltada à compreensão profunda dos fenômenos relacionados ao lúdico na formação integral da criança na educação infantil. A escolha da abordagem qualitativa se justifica pela necessidade de investigar, de forma descritiva e reflexiva, as experiências e concepções presentes na literatura acadêmica, permitindo compreender como o brincar contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças (Creswell, 2021).

O delineamento da pesquisa é de natureza bibliográfica e documental, pois envolve o levantamento e análise crítica de materiais acadêmicos já publicados, como livros, artigos científicos, dissertações, teses e documentos institucionais que tratam do tema do lúdico na

educação infantil. Essa escolha metodológica possibilita reunir, comparar e interpretar diferentes perspectivas sobre a importância do brincar na construção de saberes, destacando práticas pedagógicas, fundamentos teóricos e evidências empíricas (Gil, 2018).

A pesquisa bibliográfica é essencial para a consolidação teórica, pois permite identificar os principais autores, conceitos e debates acerca do lúdico e sua relação com a aprendizagem significativa. Contribui para a definição de categorias analíticas, como desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor, mediação docente, criatividade e autonomia, facilitando a organização e a interpretação dos dados coletados.

A análise documental complementa a pesquisa bibliográfica ao considerar registros de práticas pedagógicas, planejamentos escolares, projetos educativos e experiências de estágio relacionadas ao lúdico. Essa abordagem permite observar como conceitos teóricos sobre brincar e aprendizagem significativa são aplicados na prática, possibilitando reflexões sobre metodologias eficazes e desafios enfrentados no cotidiano escolar (Gil, 2018).

O processo de coleta de dados consistiu na seleção criteriosa de publicações relevantes sobre educação infantil e ludicidade, considerando critérios de atualidade, relevância acadêmica e diversidade metodológica. Foram priorizados autores reconhecidos na área, como Ischkanian (2018), Drumond Ischkanian (2015), Vygotsky (1987, 1998), Piaget (1978), Kishimoto (1993, 1994) e outros que abordam o papel do brincar no desenvolvimento integral da criança.

Para a análise dos dados, foi adotada a técnica de análise de conteúdo, conforme sugerem Franco (2005) e Gil (2018), permitindo identificar temas recorrentes, padrões conceituais e relações entre diferentes abordagens teóricas. A interpretação foi realizada de maneira crítica e reflexiva, relacionando os achados da literatura com o objetivo central do estudo: compreender como o lúdico contribui para a construção de saberes na educação infantil.

O estudo também buscou integrar diferentes perspectivas, combinando teorias clássicas e contemporâneas sobre educação infantil, ludicidade e aprendizagem significativa. Essa integração favorece uma visão ampla do tema, contemplando aspectos pedagógicos, psicológicos, sociais e criativos do brincar.

A metodologia escolhida garante rigor acadêmico, consistência teórica e profundidade analítica, oferecendo subsídios para reflexão e aplicação prática na educação infantil (Creswell, 2021; Gil, 2018). A pesquisa contribui para compreender o brincar não apenas como lazer, mas como ferramenta essencial para a aprendizagem e formação integral da criança.

A pesquisa sobre *Construindo saberes com brincadeiras: o lúdico na formação integral na educação infantil* adota uma abordagem qualitativa, que privilegia a compreensão dos significados, sentidos e processos relacionados às práticas pedagógicas contemporâneas, mais do

que a quantificação de dados. Essa modalidade de investigação busca interpretar a complexidade dos fenômenos educacionais a partir da leitura crítica de produções teóricas já consolidadas, respeitando a singularidade do campo da educação (Vergara, 2014).

Quanto ao tipo de pesquisa, optou-se pela investigação bibliográfica, cujo objetivo é reunir, sistematizar e analisar a produção científica existente sobre o tema. A pesquisa bibliográfica fundamenta-se na exploração de obras previamente publicadas, como artigos científicos, livros, dissertações, teses e documentos eletrônicos. Essa abordagem permite ao pesquisador construir um referencial teórico sólido, conhecer o estado da arte sobre ludicidade e aprendizagem na educação infantil e identificar lacunas que possam orientar futuras investigações (Richardson, 1999; Severino, 2016).

O levantamento bibliográfico foi realizado de forma criteriosa, considerando critérios de relevância acadêmica, atualidade e diversidade metodológica. Foram selecionados autores que apresentam contribuições significativas para a compreensão do brincar como instrumento pedagógico, tais como Ischkanian (2018), Drumond Ischkanian (2015), Vygotsky (1987, 1998), Piaget (1978) e Kishimoto (1993, 1994). A diversidade de fontes permite a construção de uma análise crítica e abrangente, contemplando aspectos teóricos, pedagógicos e práticos do lúdico na formação integral da criança.

A pesquisa também se caracteriza como documental, ao incluir a análise de registros de práticas pedagógicas, projetos educativos, planejamentos escolares e experiências de estágio relacionadas à ludicidade. A análise documental contribui para compreender como os conceitos teóricos sobre o brincar são aplicados na prática pedagógica e para identificar estratégias que favorecem a aprendizagem significativa (Severino, 2016).

Para a análise dos dados, utilizou-se a técnica de análise de conteúdo, conforme preconizado por Franco (2005) e Gil (2018), permitindo identificar categorias recorrentes, padrões conceituais e relações entre diferentes abordagens teóricas. Essa técnica possibilita interpretar criticamente os achados da literatura, relacionando-os ao objetivo central do estudo, que é compreender o papel do lúdico na construção de saberes na educação infantil.

A pesquisa se fundamenta em princípios éticos e metodológicos, garantindo rigor acadêmico e consistência teórica. O estudo busca integrar diferentes perspectivas sobre o brincar e a aprendizagem, combinando teorias clássicas e contemporâneas, e promovendo uma reflexão aprofundada sobre práticas pedagógicas que valorizem o desenvolvimento integral da criança.

A metodologia adotada assegura uma análise detalhada, crítica e reflexiva, proporcionando subsídios para compreender o lúdico como ferramenta pedagógica indispensável

para a educação infantil, e para propor recomendações que fortaleçam a prática educativa baseada na ludicidade (Vergara, 2014; Richardson, 1999; Severino, 2016).

A pesquisa sobre *Construindo saberes com brincadeiras: o lúdico na formação integral na educação infantil* também se caracteriza como documental, pois inclui materiais acessados em bases digitais e científicas que apresentam dados relevantes para a reflexão sobre o objeto de estudo. Foram selecionadas obras disponíveis em livros, revistas, jornais e nas plataformas da CAPES, Scopus, Web of Science, SciELO, Academia Edu e Google Acadêmico, utilizando como critérios a atualidade, a pertinência temática e o rigor acadêmico das publicações. Essa estratégia visa garantir a consistência teórica e a relevância dos dados examinados ao longo do estudo (Lakatos & Marconi, 2010; Quivy & Van Campenhoudt, 2008).

A abordagem documental permite compreender como os conceitos teóricos sobre ludicidade, aprendizagem significativa e desenvolvimento integral da criança são aplicados na prática pedagógica. Além disso, possibilita a identificação de metodologias, estratégias e experiências educativas que contribuem para o planejamento e implementação de atividades lúdicas na educação infantil.

O levantamento documental e bibliográfico foi realizado de forma criteriosa, considerando autores reconhecidos na área da educação infantil e do lúdico, como Ischkanian (2018), Drumond Ischkanian (2015), Vygotsky (1987, 1998), Piaget (1978), Kishimoto (1993, 1994) e outros que destacam a importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor da criança.

Para a análise dos dados, utilizou-se a técnica de análise de conteúdo, permitindo identificar categorias temáticas, padrões conceituais e relações entre diferentes abordagens teóricas, conforme sugerido por Franco (2005). Essa técnica possibilita a interpretação crítica dos achados, relacionando-os ao objetivo central do estudo: compreender como o lúdico contribui para a construção de saberes e para a formação integral na educação infantil.

A metodologia adotada assegura rigor acadêmico, consistência teórica e profundidade analítica, oferecendo subsídios para reflexão e aplicação prática das atividades lúdicas no contexto escolar, consolidando o brincar como ferramenta pedagógica indispensável (Lakatos & Marconi, 2010; Quivy & Van Campenhoudt, 2008).

A coleta dos dados iniciou-se com o levantamento das palavras-chave mais recorrentes na A pesquisa também considerou a literatura da área, incluindo temas como cultura maker, metodologias ativas, aprendizagem significativa e tecnologia educacional. Esse levantamento permitiu mapear um conjunto de artigos que abordam a temática sob diferentes perspectivas, possibilitando um olhar plural e crítico. Posteriormente, procedeu-se à leitura exploratória dos

títulos e resumos para filtrar os textos mais aderentes aos objetivos da pesquisa, respeitando critérios de relevância, qualidade e diversidade de enfoques.

Após essa triagem inicial, os artigos selecionados foram submetidos à leitura analítica, buscando-se identificar elementos comuns, tensões e contribuições singulares. A análise dos dados se deu por meio da categorização temática e do cruzamento entre os achados, com vistas à construção de uma narrativa que expressasse, de maneira articulada, os principais pontos discutidos na literatura. Sousa, Oliveira e Alves (2021) ressaltam a importância da sistematização criteriosa das informações e da verificação da consistência dos dados, evitando contradições e interpretações equivocadas.

Os procedimentos de análise envolveram a comparação entre as produções localizadas, a partir de categorias definidas com base nos objetivos específicos, conforme orientam Gil (2008) e Lakatos & Marconi (2017). Esse cruzamento permitiu evidenciar recorrências e contrastes entre as experiências e reflexões descritas nos textos, destacando aspectos estruturais, pedagógicos e epistemológicos envolvidos.

O estudo de Amargo e Peroza (2023) enfatiza que o brincar, aliado ao corpo e ao movimento, constitui eixos fundamentais para a formação integral na educação infantil, destacando que atividades lúdicas estruturadas promovem tanto o desenvolvimento motor quanto a socialização e a criatividade, aspectos centrais para a construção de saberes a partir da experiência concreta. Barros e Lehfeld (2003), ao abordar projetos de pesquisa, oferecem fundamentos metodológicos que apoiam a organização de atividades pedagógicas lúdicas, permitindo que docentes planejem e implementem experiências educativas de forma sistemática e coerente com objetivos de aprendizagem significativa.

Cabral (2024) demonstra como a incorporação de tecnologias, como a realidade virtual, pode ampliar o potencial das práticas educativas, mostrando que métodos inovadores, quando integrados ao ensino tradicional, favorecem a construção de saberes de forma interativa e engajadora, reforçando a importância do lúdico mediado por recursos digitais. Campbell (1992) contribui com reflexões sobre a simbologia e a imaginação, mostrando que o lúdico permite às crianças interpretar o mundo e desenvolver a capacidade de significação, favorecendo a criatividade e a formação integral do sujeito. Creswell (2021) e Gil (2008; 2018) fornecem embasamento para a estruturação de pesquisas qualitativas, indicando caminhos para analisar sistematicamente o impacto do brincar na aprendizagem infantil.

Demo et al. (2025) evidenciam que práticas de arteterapia associadas ao lúdico estimulam a criatividade, promovem bem-estar e reduzem a ansiedade, reforçando que experiências lúdicas planejadas contribuem não apenas para a aprendizagem cognitiva, mas também para o

desenvolvimento emocional das crianças. As obras de Drumond Ischkanian (2015; 2018) demonstram como o brincar, aliado à psicomotricidade, é essencial para o desenvolvimento global da criança, incluindo habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais, e destacam a importância de registros de experiências pedagógicas lúdicas como instrumentos de reflexão docente.

Ferreira (2010) e Franco (2005) fornecem bases lexicais e metodológicas para a análise de conceitos e conteúdo em estudos sobre ludicidade, enquanto Gomes (2004) oferece definições críticas sobre o lúdico que fundamentam sua relevância pedagógica. Kishimoto (1993; 1994) e Moyles (2002) destacam o jogo, o brinquedo e a brincadeira como elementos estruturantes da aprendizagem e do desenvolvimento infantil, reforçando a centralidade do brincar na educação.

Ischkanian (2018) e Ischkanian & Maciel (2017) demonstram que a construção de saberes por meio de atividades lúdicas exige planejamento e mediação docente, garantindo que o brincar promova aprendizagem significativa, autonomia e interação social. Ishkanian et al. (2024) reforçam a importância do lúdico como ferramenta de aprendizagem integral, evidenciando que experiências lúdicas planejadas contribuem para a formação de sujeitos críticos, criativos e socialmente engajados.

Autores como Negrine (1994), Piaget (1978), Vygotsky (1987; 1998) e Winnicott (1975) contribuem para compreender os fundamentos teóricos do desenvolvimento infantil, mostrando que o brincar é mediador de processos cognitivos, afetivos e sociais e que atividades lúdicas permitem à criança construir simbolicamente seu conhecimento e sua identidade. Santos (1998), Velasco (1996) e Rodulfo (1990) destacam ainda como jogos e brincadeiras estruturadas favorecem o desenvolvimento psicomotor, a autonomia e a compreensão do mundo social.

Autores de metodologia científica e gestão educacional, como Lakatos & Marconi (2010; 2017), Quivy & Van Campenhoudt (2008), Richardson (1999), Severino (2016) e Vergara (2014), oferecem suporte para organizar, analisar e interpretar dados sobre práticas lúdicas, garantindo rigor acadêmico, fundamentação teórica sólida e clareza na construção de conhecimento sobre o lúdico na formação integral da criança.

A análise bibliográfica exige do pesquisador um olhar crítico e dialógico sobre os dados coletados, indo além da simples repetição das ideias expostas, promovendo síntese, reflexão e integração teórica. Essa abordagem garante que a construção de saberes sobre o lúdico na educação infantil seja fundamentada em evidências consistentes, contribuindo para a compreensão de como as brincadeiras favorecem a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral das crianças.

2.2. O LÚDICO: DESENVOLVIMENTO COGNITIVO PARA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A educação infantil configura-se como um espaço privilegiado para a promoção da formação integral da criança, abrangendo dimensões cognitivas, afetivas, sociais e motoras, e nesse contexto o lúdico surge como ferramenta essencial para a construção de saberes. Segundo Ischkanian (2018) e Drumond Ischkanian (2015), atividades lúdicas, jogos e brincadeiras constituem estratégias pedagógicas fundamentais, pois permitem que a criança aprenda de forma significativa por meio de experiências concretas e envolventes. A prática do brincar não se limita à diversão; ela integra a aprendizagem à vida cotidiana da criança, estimulando o desenvolvimento integral e a expressão de habilidades múltiplas, como raciocínio lógico, criatividade e empatia.

Amargo e Peroza (2023) reforçam que o brincar com corpo e movimento constitui um eixo central na formação da criança, favorecendo a autonomia, a tomada de decisões e a compreensão de regras sociais, elementos indispensáveis para a construção do conhecimento. O lúdico não é apenas um instrumento pedagógico, mas um elemento estruturante da educação infantil, capaz de articular as dimensões cognitivas, emocionais e físicas em atividades significativas e prazerosas. Drumond Ischkanian (2013) destaca que o registro das experiências de estágio pedagógico lúdico possibilita a reflexão docente, contribuindo para o aprimoramento contínuo das metodologias empregadas.

As abordagens metodológicas propostas por Barros e Lehfeld (2003) evidenciam a necessidade de planejamento sistemático das atividades, enfatizando que o desenvolvimento de projetos de aprendizagem deve contemplar objetivos claros, recursos diversificados e avaliação contínua. Essa perspectiva dialoga diretamente com a incorporação do lúdico, pois permite que jogos, brincadeiras e desafios sejam organizados de maneira estratégica, promovendo aprendizagens significativas e consolidando a formação integral da criança.

Cabral (2024) complementa essa visão ao ressaltar a relevância da integração de tecnologias educacionais, como a realidade virtual, como recurso para diversificar a aprendizagem e estimular o engajamento dos alunos. A combinação de abordagens tradicionais e inovadoras amplia o repertório de experiências e favorece a aprendizagem ativa, permitindo que as crianças construam saberes de forma dinâmica e contextualizada, fortalecendo a conexão entre teoria e prática.

Demo et al. (2025) evidenciam que práticas de arteterapia também contribuem para o desenvolvimento integral, promovendo a criatividade, a expressão emocional e a redução da ansiedade. Atividades artísticas e sensoriais, quando articuladas ao currículo, fortalecem a autoestima, estimulam a imaginação e proporcionam espaços de aprendizado afetivamente seguros, fundamentais para o desenvolvimento social e emocional.

Kishimoto (1993, 1994) aponta que jogos, brinquedos e brincadeiras constituem instrumentos indispensáveis para a formação integral, permitindo à criança vivenciar experiências que integram conhecimento e prazer, elementos que favorecem a internalização de conceitos e o desenvolvimento da autonomia. O brincar, segundo a autora, deve ser entendido como uma prática intencional, mediada pelo educador, capaz de promover aprendizagens significativas.

Piaget (1978) contribui com a perspectiva de que o jogo é essencial para a construção do símbolo e do pensamento lógico, permitindo à criança explorar relações causais e desenvolver habilidades cognitivas complexas. Para Piaget, o lúdico não é mera distração, mas uma ferramenta de aprendizado que possibilita a compreensão do mundo e a construção de representações mentais estruturadas.

Vygotsky (1987, 1998) reforça que o brincar constitui uma forma de ser e estar no mundo, mediando o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores e a formação social da mente. A interação social e a mediação do professor são fundamentais para que as crianças internalizem conhecimentos e aprendam a resolver problemas de forma colaborativa, destacando o caráter interativo e cultural do aprendizado lúdico.

Winnicott (1975) enfatiza a importância do brincar como espaço de expressão emocional e construção da realidade, possibilitando à criança desenvolver autonomia, criatividade e identidade própria. Para o autor, a brincadeira oferece segurança e liberdade, condições essenciais para o amadurecimento psicológico e para o aprendizado integrado.

O brincar desperta o psicomotor e fortalece a coordenação motora, o equilíbrio e a percepção espacial, habilidades que estão intrinsecamente ligadas ao desenvolvimento cognitivo e social. A dimensão corporal do lúdico complementa as experiências intelectuais e emocionais, consolidando a formação integral da criança.

Santos (1998) observa que jogos e atividades lúdicas na alfabetização potencializam a aquisição de habilidades cognitivas, como leitura, escrita e raciocínio lógico, ao mesmo tempo em que promovem interação social, cooperação e aprendizagem significativa. O lúdico, portanto, conecta o desenvolvimento cognitivo à prática social, garantindo que o aprendizado seja simultaneamente intelectual e relacional.

O lúdico deve ser entendido como um componente central do currículo, e não apenas como complemento, pois integra vivências, descobertas e processos de ensino-aprendizagem que fortalecem a compreensão do mundo pela criança. A mediação docente nesse processo é crucial para guiar, estimular e ampliar o repertório de experiências, sem comprometer a espontaneidade e a liberdade da criança.

A pesquisa metodológica fundamenta-se ainda nos princípios de Creswell (2021), Lakatos e Marconi (2010, 2017) e Gil (2008, 2018), que enfatizam a relevância da análise qualitativa de dados, da categorização temática e da triangulação de informações para interpretar fenômenos complexos, como o desenvolvimento integral da criança a partir do brincar. A abordagem bibliográfica e documental permite que a investigação se apoie em referências consolidadas, garantindo rigor acadêmico e consistência teórica.

Richardson (1999), Severino (2016) e Quivy & Campenhoudt (2008) reforçam que a sistematização do conhecimento a partir da literatura possibilita compreender os diferentes enfoques sobre o lúdico, suas contribuições para a aprendizagem e os desafios metodológicos de sua implementação nas práticas pedagógicas.

Rodulfo (1990) contribui à análise do lúdico a partir de uma perspectiva psicanalítica, indicando que brincar é um processo significativo para a constituição precoce da subjetividade da criança, estabelecendo conexões entre o desenvolvimento emocional e a aprendizagem, reforçando a necessidade de práticas planejadas e sensíveis às demandas individuais de cada criança.

A integração das contribuições de todos os autores evidencia que construir saberes com brincadeiras transcende a mera aquisição de conteúdos formais, consolidando-se como elemento central da educação infantil.

As práticas lúdicas promovem o desenvolvimento cognitivo, motor, social e emocional, fortalecem a criatividade, a autonomia e a inclusão, e possibilitam à criança compreender o mundo e construir sua identidade de forma plena, tornando o lúdico um instrumento indispensável para a formação integral.

2.3. O LÚDICO: DESENVOLVIMENTO SOCIAL E EMOCIONAL

O lúdico exerce papel fundamental no desenvolvimento social e emocional das crianças, pois brincadeiras coletivas e de faz de conta proporcionam oportunidades de interação, cooperação e construção de empatia. Ao participar dessas atividades, a criança aprende a negociar regras e lidar com frustrações de forma construtiva, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades para respeitar os colegas e expressar sentimentos de maneira segura, promovendo a formação integral do indivíduo (Vygotsky, 1987, 1998). Campbell (1992) complementa essa perspectiva ao destacar que a expressão simbólica, mediada por práticas culturais e lúdicas, possibilita à criança explorar emoções e vivências complexas, favorecendo a construção de significados e a interiorização de normas sociais.

A arteterapia tem se mostrado uma estratégia eficaz para estimular a criatividade e reduzir a ansiedade em contextos educativos, promovendo um ambiente afetivo seguro que fortalece a autoestima e a regulação emocional (Demo, Ischkanian, Cabral, Carvalho & Ischkanian, 2025). Esse tipo de intervenção evidencia como o lúdico pode ser mediador de experiências que unem aprendizado cognitivo e desenvolvimento socioemocional, proporcionando à criança condições para se expressar plenamente.

A psicomotricidade também se relaciona intimamente com a dimensão emocional e social do brincar, uma vez que atividades corporais coordenadas contribuem para a percepção de limites, controle do corpo e integração sensorial, aspectos essenciais para o desenvolvimento global da criança (Drumond Ischkanian, 2015). O trabalho com o corpo e a estimulação sensorial, especialmente em contextos que envolvem crianças com necessidades específicas, promove segurança e autoconfiança, favorecendo a participação ativa em situações sociais e lúdicas (Drumond Ischkanian, 2018).

Quando as crianças participam de jogos estruturados e brincadeiras coletivas, elas não apenas aprendem a seguir regras, mas também internalizam conceitos de cooperação e solidariedade. Nesse processo, o educador desempenha papel de mediador, orientando, observando e ampliando experiências, garantindo que o lúdico seja uma ferramenta para a aprendizagem socioemocional (Vygotsky, 1987, 1998; Winnicott, 1975).

A interação social proporcionada pelo brincar de faz de conta permite ainda o desenvolvimento da empatia, já que a criança assume papéis diversos, vivenciando diferentes perspectivas e aprendendo a compreender sentimentos alheios (Drumond Ischkanian, 2018). Esse tipo de experiência é determinante para a construção de habilidades de convivência, essenciais para o sucesso acadêmico e pessoal em etapas futuras da vida.

Demo et al. (2025) enfatizam que práticas lúdico-terapêuticas, quando integradas à rotina escolar, ampliam o repertório emocional da criança, proporcionando ferramentas para enfrentar frustrações, desenvolver autonomia e cultivar relações respeitosas com os colegas. A utilização de recursos diversificados, como jogos dramáticos e artísticos, fortalece a capacidade de expressão emocional e favorece a aprendizagem significativa.

Segundo Drumond Ischkanian (2015), o desenvolvimento socioemocional está diretamente relacionado à construção de uma base sólida de autoconhecimento e regulação das próprias emoções, elementos que são estimulados quando o brincar é intencionalmente planejado e mediado. Atividades motoras e lúdicas que exigem atenção, concentração e cooperação ajudam a criança a perceber limites pessoais e sociais, consolidando comportamentos positivos e habilidades de autocontrole.

O lúdico, não se restringe a momentos de diversão; ele atua como elemento estruturante da educação infantil, integrando aspectos cognitivos, sociais e emocionais, e promovendo aprendizagens significativas que refletem na vida cotidiana da criança (Vygotsky, 1987, 1998). Winnicott (1975) reforça que a brincadeira é essencial para o desenvolvimento emocional, pois cria espaços seguros para exploração, experimentação e elaboração de sentimentos complexos, fortalecendo a autonomia e a criatividade.

Atividades coletivas e estruturadas permitem que a criança compreenda normas sociais, exercite paciência e desenvolva habilidades de liderança e negociação, competências que se consolidam através da repetição de experiências lúdicas significativas (Drumond Ischkanian, 2018). O professor, nesse contexto, torna-se facilitador do processo, planejando experiências que promovam interações saudáveis e aprendizados emocionais.

A psicomotricidade, quando associada ao lúdico, oferece uma abordagem integrada que fortalece não apenas as habilidades motoras, mas também a autoconfiança e a capacidade de lidar

com desafios sociais (Drumond Ischkanian, 2015). Brincadeiras que envolvem movimento, ritmo e expressão corporal incentivam a socialização, estimulam a criatividade e contribuem para a percepção emocional da criança.

Creswell (2021) ressalta que a pesquisa sobre práticas lúdicas deve considerar tanto os aspectos qualitativos quanto a análise detalhada das interações sociais, de modo a compreender como as experiências coletivas contribuem para o desenvolvimento socioemocional e cognitivo de forma integrada.

A utilização de jogos e atividades dramáticas também permite à criança experimentar diferentes papéis, desenvolver empatia e compreender regras sociais, consolidando a aprendizagem socioemocional e promovendo uma convivência mais harmoniosa e colaborativa dentro do espaço escolar (Drumond Ischkanian, 2018; Demo et al., 2025).

As contribuições de Campbell (1992) indicam que a expressão simbólica mediada pelo brincar ajuda a criança a lidar com emoções complexas, como medo e frustração, e a elaborar experiências de maneira segura e construtiva, reforçando a importância do lúdico como ferramenta educativa ampla.

Integrar psicomotricidade, arteterapia e jogos coletivos representa uma abordagem verdadeiramente completa para o desenvolvimento socioemocional da criança, pois essas práticas, quando articuladas de forma planejada e intencional, proporcionam experiências ricas que vão além da simples diversão, consolidando a importância do lúdico na formação integral e no fortalecimento das múltiplas dimensões do desenvolvimento infantil (Drumond Ischkanian, 2015; Demo et al., 2025). A psicomotricidade, ao estimular o corpo e a coordenação motora, contribui para a percepção de limites pessoais, autoconfiança e domínio sobre o próprio corpo, fatores que impactam diretamente na capacidade da criança de interagir com os colegas, compreender regras e desenvolver comportamentos cooperativos.

A arteterapia oferece um espaço seguro para a expressão simbólica e emocional, permitindo que a criança externalize sentimentos, explore diferentes narrativas e elabore experiências afetivas de maneira criativa, o que favorece a regulação emocional e a autoestima (Demo et al., 2025).Ao participar de atividades artísticas estruturadas e simultaneamente lúdicas, a criança aprende a lidar com frustrações, aprimorar a paciência e desenvolver a resiliência, habilidades essenciais para a vida em sociedade.

Os jogos coletivos, por sua vez, estimulam a socialização, promovem empatia e ensinam a criança a negociar, cooperar e respeitar as diferenças, integrando valores de convivência, cidadania e responsabilidade. Quando combinados com psicomotricidade e arteterapia, esses jogos se tornam poderosas ferramentas pedagógicas que possibilitam à criança experimentar, vivenciar e

refletir sobre suas próprias emoções e as emoções alheias, consolidando a aprendizagem socioemocional de forma significativa (Drumond Ischkanian, 2015).

A integração dessas práticas permite uma abordagem diferenciada da educação infantil, em que o brincar deixa de ser visto como mera distração e passa a ser compreendido como um espaço de construção de saberes, desenvolvimento de competências e fortalecimento da identidade pessoal e social da criança (Vygotsky, 1987, 1998). O professor atua como mediador, organizando o ambiente, observando as interações e orientando o uso de recursos lúdicos de modo a potencializar tanto o aprendizado cognitivo quanto o socioemocional.

A articulação entre psicomotricidade, arteterapia e jogos coletivos também contribui para a promoção da inclusão, permitindo que crianças com diferentes habilidades e necessidades participem ativamente das atividades e experimentem o sucesso em contextos de cooperação e respeito mútuo. Esse aspecto é particularmente relevante na formação integral, pois assegura que todos os alunos se beneficiem de experiências lúdicas e desenvolvam habilidades sociais e emocionais essenciais (Drumond Ischkanian, 2015; Demo et al., 2025).

A experiência integrada dessas práticas estimula a criatividade e a imaginação, pois as crianças são convidadas a inventar soluções, criar histórias, explorar movimentos e experimentar diferentes formas de expressão, consolidando aprendizagens que vão além do conteúdo formal e promovendo habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico e autonomia (Ischkanian, 2018).

Ao proporcionar situações que exigem colaboração, tomada de decisão e autorregulação, essa abordagem fortalece a inteligência emocional, permitindo que a criança compreenda e gerencie melhor suas emoções, desenvolva empatia e aprenda a lidar com conflitos de maneira construtiva. Brincadeiras coletivas mediadas pelo educador tornam-se, instrumentos poderosos para o desenvolvimento de competências socioemocionais duradouras.

A criação de um ambiente de aprendizagem afetivo e seguro, no qual a criança se sente valorizada, aceita e encorajada a explorar suas capacidades. Esse tipo de contexto promove engajamento, motivação e prazer na aprendizagem, elementos essenciais para a formação integral e para a consolidação de habilidades cognitivas e socioemocionais (Drumond Ischkanian, 2015).

A integração de psicomotricidade, arteterapia e jogos coletivos não apenas enriquece a rotina escolar, mas estabelece uma abordagem pedagógica que conecta corpo, mente e emoção, tornando o lúdico um elemento central no processo educativo. Essa abordagem assegura que o brincar seja simultaneamente fonte de prazer e ferramenta de desenvolvimento, promovendo uma formação integral que prepara a criança para os desafios futuros de forma ampla e significativa.

A prática sistemática e intencional dessas atividades possibilita a construção de vínculos afetivos saudáveis entre alunos e professores, fortalecendo a confiança e a segurança emocional da criança, fatores essenciais para o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas de forma integrada. Ao integrar diferentes linguagens de expressão — corporal, artística e social — a criança desenvolve uma percepção mais ampla de si mesma e do outro, consolidando competências interpessoais e intrapessoais, fundamentais para o sucesso acadêmico e pessoal (Drumond Ischkanian, 2015).

A articulação dessas práticas também favorece a inclusão de crianças com necessidades especiais, pois atividades lúdicas planejadas oferecem diferentes níveis de desafio e adaptação, garantindo participação ativa e significativa de todos, promovendo igualdade de oportunidades e valorizando a diversidade no contexto escolar (Demo et al., 2025).

A abordagem integrada potencializa a aprendizagem significativa, pois conecta experiências concretas, afetivas e sociais, permitindo que a criança compreenda conceitos de forma contextualizada e aplique-os em situações de vida real, consolidando conhecimentos de forma duradoura (Ischkanian, 2018; Drumond Ischkanian, 2015). O lúdico, mediado de forma intencional pelo educador, torna-se assim uma ferramenta estratégica de ensino, capaz de estimular a motivação intrínseca, reforçar a autonomia e promover competências socioemocionais essenciais, consolidando a criança como protagonista de seu próprio aprendizado.

A integração de psicomotricidade, arteterapia e jogos coletivos evidencia que o brincar é uma metodologia completa e transformadora, na qual o prazer, a descoberta, a socialização e a aprendizagem se entrelaçam, garantindo que a formação integral da criança seja contínua, significativa e duradoura, reafirmando o lúdico como pilar central da educação infantil.

2.4. O LÚDICO: DESENVOLVIMENTO MOTOR E PSICOMOTRICIDADE

O lúdico desempenha papel essencial no desenvolvimento motor e na psicomotricidade, pois atividades que envolvem movimento contribuem não apenas para a saúde física, mas também para a construção de competências cognitivas, sociais e emocionais, consolidando a educação infantil como espaço de formação integral, conforme ressaltam Drumond Ischkanian (2015) e Velasco (1996). Ao participar de circuitos motores, brincadeiras ao ar livre, dança e jogos corporais, a criança desenvolve coordenação motora grossa e fina, equilíbrio, percepção espacial e consciência corporal, habilidades fundamentais para a autonomia e a interação com o ambiente físico e social.

A exploração do espaço e do movimento permite que a criança compreenda melhor seu próprio corpo e suas possibilidades, estabelecendo relações entre ação e resultado, além de promover controle postural, agilidade e destreza manual, como demonstram Ischkanian (2018) e Ischkanian & Maciel (2017), evidenciando que o lúdico integra corpo e mente em experiências significativas.

O brincar estruturado, mediado pelo professor, potencializa a aquisição de competências psicomotoras, pois a criança aprende a planejar movimentos, respeitar regras de jogos e trabalhar em equipe, promovendo simultaneamente socialização e desenvolvimento físico, como enfatiza Drumond Ischkanian (2015). Atividades que envolvem ritmo e coordenação, como dança, estimulam a criatividade e a expressão individual, permitindo que as crianças manifestem emoções e simbolizem experiências através do corpo, consolidando aprendizagens afetivas e cognitivas integradas (Ischkanian & Maciel, 2017).

Circuitos motores e brincadeiras ao ar livre favorecem a resistência física, percepção de limites corporais e capacidade de enfrentar desafios, contribuindo para a construção de autoconfiança e autoestima, elementos essenciais no desenvolvimento integral, segundo Velasco (1996). A repetição lúdica de movimentos permite internalizar habilidades complexas de maneira prazerosa, tornando o aprendizado mais duradouro e significativo, conforme Ischkanian (2018).

A psicomotricidade aplicada na educação infantil auxilia no desenvolvimento da lateralidade, coordenação olho-mão, equilíbrio dinâmico e estabilidade postural, competências necessárias para atividades acadêmicas futuras, como escrita, recorte e desenho, mostrando que o corpo é instrumento de aprendizagem e expressão (Gomes, 2004; Drumond Ischkanian, 2015).

A mediação docente é fundamental para organizar o brincar de forma intencional, respeitando o ritmo e as necessidades de cada criança, promovendo desafios adequados e incentivando a autonomia e exploração segura do espaço físico, como destacam Ischkanian (2018)

e Ischkanian & Maciel (2017). Ao observar e ajustar as atividades, o educador garante que as experiências lúdicas não sejam apenas recreativas, mas momentos ricos de desenvolvimento integral.

O uso de materiais diversos, como bolas, cordas, bambolês e blocos, amplia as possibilidades de exploração motora e estimula a coordenação bilateral, força muscular e precisão dos movimentos, fortalecendo a percepção corporal e favorecendo a aprendizagem por meio do movimento, segundo Gomes (2004).

Atividades lúdicas contribuem para a regulação emocional, pois o corpo em movimento permite à criança canalizar energia, aliviar tensões e vivenciar emoções de forma segura, estabelecendo vínculo entre bem-estar físico e psicológico, conforme Drumond Ischkanian (2015). Jogos coletivos e atividades psicomotoras promovem habilidades sociais, como cooperação, respeito às regras e empatia, evidenciando a interdependência entre desenvolvimento motor e socioemocional (Ischkanian & Maciel, 2017).

A interdisciplinaridade do lúdico, ao articular psicomotricidade, expressão corporal, jogos e atividades artísticas, mostra que o desenvolvimento integral da criança não se limita ao aspecto cognitivo, mas inclui físico, emocional e social, consolidando práticas educativas que respeitam a singularidade de cada indivíduo (Velasco, 1996; Ischkanian, 2018).

Circuitos motores planejados permitem que a criança aprenda sequências de movimento, organize ações no tempo e no espaço, e desenvolva percepção de velocidade e força, habilidades fundamentais para execução de tarefas cotidianas e acadêmicas, tornando o processo lúdico estruturado sem comprometer a espontaneidade (Drumond Ischkanian, 2015).

Atividades de dança e jogos rítmicos estimulam musicalidade, senso de tempo e ritmo, além de favorecer coordenação motora fina e grossa de forma integrada, demonstrando como o lúdico une desenvolvimento físico e estético, enriquecendo a aprendizagem e vivência cultural das crianças (Gomes, 2004; Ischkanian, 2018).

A psicomotricidade também exerce papel preventivo, fortalecendo postura, equilíbrio muscular e prevenindo dificuldades motoras que possam impactar o desempenho escolar futuro. Integrar essas práticas no cotidiano escolar garante experiências seguras e prazerosas, consolidando hábitos saudáveis desde cedo (Velasco, 1996).

O lúdico transforma-se em ferramenta pedagógica estratégica que integra corpo, mente e emoção, promovendo aprendizagens significativas e contribuindo para a construção de autonomia, consciência corporal e competências sociais essenciais (Ischkanian & Maciel, 2017).

Brincadeiras coletivas com movimentos coordenados, como pega-pega, circuitos cooperativos e jogos de equipe, favorecem não apenas a percepção espacial, mas também a

atenção sustentada, o planejamento motor e a memória de trabalho, mostrando que a psicomotricidade aplicada de forma lúdica consolida múltiplas aprendizagens de maneira simultânea (Drumond Ischkanian, 2015; Ischkanian, 2018). Essas atividades promovem interação social, exigem cooperação e respeito às regras, estimulando habilidades socioemocionais, como empatia, negociação e autorregulação emocional, fundamentais para a convivência em grupo e para o desenvolvimento integral da criança.

Ao integrar atividades motoras, jogos estruturados, dança e exploração do espaço, a educação infantil constrói um ambiente que valoriza o corpo como instrumento de aprendizagem e expressão, permitindo que as crianças percebam sua própria corporalidade, desenvolvam coordenação, equilíbrio e destreza, e compreendam suas possibilidades de ação no mundo (Velasco, 1996; Gomes, 2004). Esse tipo de experiência favorece aprendizagens significativas ao conectar movimento, cognição e afetividade, demonstrando que o lúdico não é apenas recreativo, mas uma estratégia pedagógica essencial para a formação integral.

As atividades corporais planejadas e mediadas pelo educador ampliam o repertório motor, permitindo que a criança explore diferentes ritmos, direções e intensidades de movimento, enquanto fortalece a confiança em suas próprias habilidades (Drumond Ischkanian, 2015). Além disso, a repetição lúdica de movimentos contribui para a automatização de habilidades motoras, facilitando o desempenho em tarefas acadêmicas futuras, como escrita, recorte e manipulação de objetos.

A combinação de psicomotricidade com jogos coletivos promove também a percepção de limites individuais e coletivos, ensinando a criança a organizar seu corpo no espaço em relação aos outros, respeitar turnos e colaborar em ações conjuntas, consolidando a compreensão de regras sociais e a disciplina de forma natural e prazerosa.

A integração de movimentos coordenados com jogos, dança e brincadeiras de exploração espacial contribui para que a criança desenvolva habilidades motoras de forma progressiva, combinando força, equilíbrio e coordenação, enquanto se engaja em situações lúdicas que exigem atenção e tomada de decisão (Drumond Ischkanian, 2015). Ao participar de atividades como circuitos motores ou danças coletivas, a criança aprende a controlar seu corpo, ajustar sua postura e sincronizar movimentos com os colegas, habilidades que também influenciam positivamente sua aprendizagem em tarefas cognitivas e acadêmicas.

Essas práticas estimulam a criatividade, pois ao explorar o espaço, inventar movimentos ou adaptar regras durante os jogos, a criança experimenta novas formas de agir e de resolver problemas, consolidando a aprendizagem de maneira significativa e prazerosa (Velasco, 1996; Gomes, 2004).

A combinação de ação física e imaginação permite que conceitos abstratos, como espaço, tempo e quantidade, sejam vivenciados concretamente, facilitando a compreensão e a internalização de conhecimentos essenciais para o desenvolvimento integral.

O aspecto socioemocional também é intensamente favorecido nesse contexto, uma vez que a interação em jogos coletivos e danças exige cooperação, respeito às regras, negociação e compartilhamento de responsabilidades (Demo et al., 2025). A criança aprende a reconhecer suas próprias emoções, lidar com frustrações, celebrar conquistas e demonstrar empatia pelos colegas, fortalecendo habilidades que vão além do ambiente escolar e são fundamentais para a vida em sociedade (Winnicott, 1975; Vygotsky, 1987, 1998).

A valorização do corpo como instrumento de aprendizagem promove autonomia e consciência corporal, permitindo que a criança explore seus limites e potencialidades de maneira segura e guiada (Drumond Ischkanian, 2015; Ischkanian, 2018). Esse processo contribui para a construção de hábitos saudáveis, melhora da autoestima e desenvolvimento integral, evidenciando que o lúdico, quando planejado e mediado pelo educador, se estabelece como um elemento indispensável para a educação infantil, consolidando-se como ferramenta pedagógica que integra corpo, mente e afetividade.

2.5. O LÚDICO: ESTIMULAÇÃO DA CRIATIVIDADE E EXPRESSÃO INDIVIDUAL

O lúdico atua como um estímulo poderoso à criatividade e à expressão individual, pois permite que a criança desenvolva ideias próprias e soluções originais para situações apresentadas durante as brincadeiras, favorecendo a construção de conhecimento de forma ativa e prazerosa (Demo et al., 2025). Atividades de arteterapia, por exemplo, ao promoverem a criação de

desenhos, pinturas e construções de cenários, possibilitam que a criança externalize suas emoções e percepções do mundo, fortalecendo não apenas sua capacidade criativa, mas também sua autoestima e autoconfiança, garantindo que a aprendizagem seja integrada e significativa (Rodulfo, 1990).

Jogos simbólicos e dramatizações proporcionam à criança a oportunidade de vivenciar diferentes papéis e contextos, permitindo experimentar situações sociais e cognitivas de maneira lúdica e envolvente (Kishimoto, 1993). Durante essas experiências, o papel do educador é fundamental, pois ao mediar as brincadeiras, propor desafios e incentivar a exploração de diferentes estratégias, ele contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, integrando o lúdico ao aprendizado significativo (Ischkanian et al., 2024).

A exploração do espaço, a construção de cenários e a manipulação de materiais artísticos favorecem a expressão individual, ampliando a capacidade de planejamento, imaginação e criação da criança (Kishimoto, 1994). Nessas atividades, a criança desenvolve autonomia para criar e organizar suas ideias, além de fortalecer a autoestima ao perceber suas próprias conquistas, consolidando competências essenciais para a vida escolar e social.

A combinação de atividades de arte, música, dramatização e jogos simbólicos cria um ambiente que valoriza tanto o processo quanto o resultado, promovendo experiências significativas e integradoras (Demo et al., 2025). Ao expressar sentimentos e vivenciar histórias, a criança compreende melhor o próprio mundo e o dos outros, desenvolvendo empatia e habilidades socioemocionais essenciais para a formação integral.

Brincadeiras coletivas que envolvem criatividade, como encenações, construção de objetos ou resolução de problemas em grupo, permitem que a criança aprenda a cooperar, negociar e compartilhar ideias de forma construtiva (Ischkanian et al., 2024). Ao mesmo tempo, essas práticas fortalecem a identidade, incentivando a criança a se reconhecer como agente ativo de seu próprio aprendizado, respeitando o espaço e a criatividade dos colegas.

A integração de atividades artísticas com o lúdico ainda estimula a reflexão e o pensamento crítico, já que a criança é desafiada a propor soluções, avaliar alternativas e reorganizar suas estratégias de ação (Rodulfo, 1990). Essa abordagem amplia o repertório de experiências cognitivas e emocionais, permitindo que o conhecimento seja construído de maneira interdisciplinar, criativa e significativa.

Atividades como oficinas de pintura, construção de cenários ou dramatizações também promovem a expressão emocional, auxiliando a criança a lidar com frustrações, expectativas e sentimentos variados (Demo et al., 2025). Ao mesmo tempo, fortalecem o vínculo com o grupo, a

socialização e a cooperação, mostrando que o lúdico não é apenas entretenimento, mas um recurso pedagógico estratégico.

O brincar simbólico e criativo consolida-se como ferramenta essencial para a formação integral, pois articula desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor (Ischkanian et al., 2024). A criança, ao explorar o lúdico, constrói saberes significativos, experimenta a autonomia e a criatividade e desenvolve competências que transcendem a sala de aula, tornando-se preparada para desafios futuros com confiança e sensibilidade.

2.6. O LÚDICO: MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA E PLANEJAMENTO INTENCIONAL

O lúdico na educação infantil demanda planejamento intencional e mediação pedagógica constante, pois a simples disponibilização de materiais ou espaço para brincar não garante aprendizagens significativas. O educador assume um papel central, pois ao observar as interações, propor desafios e intervir nos momentos oportunos, consegue orientar o brincar de forma a conectar a espontaneidade das crianças com os objetivos pedagógicos da aprendizagem (Ischkanian & Maciel, 2017). O planejamento estratégico das atividades lúdicas permite articular diferentes dimensões do desenvolvimento infantil, incluindo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e motores, assegurando que cada experiência de brincadeira contribua para a formação integral da criança (Amargo & Peroza, 2023).

Planejar atividades lúdicas exige do professor conhecimento profundo sobre o desenvolvimento infantil e capacidade de adaptação das propostas às necessidades individuais de cada criança, conforme ressaltam Moyles (2002). Isso implica observar as reações das crianças, identificar interesses emergentes e reorganizar o ambiente e as estratégias de forma dinâmica,

garantindo que o brincar se mantenha atraente e educativo ao mesmo tempo. A mediação pedagógica envolve não apenas a regulação de regras ou organização de recursos, mas também a valorização da autonomia da criança, permitindo que ela explore, experimente e crie soluções próprias, ampliando a aprendizagem significativa (Negrine, 1994).

O planejamento intencional também inclui a seleção criteriosa de materiais e recursos que promovam diferentes tipos de aprendizagens. Brinquedos simbólicos, jogos estruturados e materiais de construção são utilizados para estimular a imaginação, a coordenação motora, o raciocínio lógico e a resolução de problemas (Oliveira, 2006). Ao mesmo tempo, a escolha de atividades que favoreçam interações coletivas promove habilidades sociais, cooperação e empatia, articulando aspectos afetivos e cognitivos de forma integrada. Essa abordagem demonstra que o lúdico não é apenas entretenimento, mas uma ferramenta pedagógica que sustenta todo o processo educativo.

A teoria de Piaget (1978) contribui para compreender a importância do planejamento pedagógico do brincar, ao afirmar que o desenvolvimento cognitivo da criança se dá por meio de processos de assimilação e acomodação, nos quais a ação concreta sobre o ambiente é mediadora da aprendizagem. Assim, ao estruturar experiências lúdicas, o professor oferece situações em que a criança pode testar hipóteses, explorar causas e efeitos e organizar mentalmente as novas informações, garantindo que o conhecimento se torne significativo.

A formação continuada dos educadores é outro aspecto crucial para que o lúdico seja integrado de forma consistente no cotidiano escolar (Ischkanian & Maciel, 2017). A atualização constante permite que os professores conheçam novas metodologias, compreendam os avanços da psicologia do desenvolvimento e incorporem práticas inovadoras, como o uso de tecnologias educativas, recursos multimídia e atividades interativas, sempre articuladas com objetivos pedagógicos claros.

A mediação pedagógica requer sensibilidade para identificar e respeitar as diferenças individuais, considerando que cada criança possui ritmos, interesses e estilos de aprendizagem próprios (Amargo & Peroza, 2023). A observação detalhada das interações e reações durante as brincadeiras fornece ao professor informações essenciais para planejar futuras atividades e intervir de maneira assertiva, fortalecendo a aprendizagem e promovendo experiências inclusivas.

O professor deve documentar observações, avanços e dificuldades, utilizando esses registros para refletir sobre a eficácia das estratégias aplicadas e para aprimorar continuamente sua prática pedagógica (Moyles, 2002). Essa sistematização favorece uma abordagem mais crítica e consciente do uso do lúdico como ferramenta educativa, permitindo que cada intervenção seja fundamentada em evidências concretas do desenvolvimento infantil.

A mediação pedagógica e o planejamento intencional do lúdico consolidam o brincar como eixo central da educação infantil, pois vão muito além da simples supervisão de atividades recreativas, envolvendo um olhar atento, reflexivo e estratégico sobre o processo de aprendizagem da criança (Negrine, 1994; Oliveira, 2006). Ao integrar a brincadeira com objetivos pedagógicos claros, o educador consegue articular o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor, criando oportunidades para que cada criança explore conceitos, pratique habilidades e exercite competências de forma simultânea e significativa. Esse planejamento não se limita a organizar horários e materiais, mas envolve a construção de um ambiente educativo que favoreça a autonomia, a iniciativa e a expressão individual de cada participante, garantindo que o brincar se transforme em um instrumento de formação integral.

Quando o professor atua de forma mediadora, ele observa, orienta e intervém no momento certo, promovendo interações ricas e oportunidades de reflexão sobre as experiências vividas durante as brincadeiras (Amargo & Peroza, 2023). Essa mediação permite que a criança compreenda regras, negocie conflitos, desenvolva empatia e exercite a autorregulação emocional, ao mesmo tempo em que explora a criatividade e a imaginação. Por meio dessa atuação planejada, o educador consegue transformar situações lúdicas aparentemente simples em experiências educativas profundas, nas quais a criança constrói conhecimento por meio da ação concreta, da interação com colegas e da experimentação de diferentes papéis e possibilidades.

O planejamento intencional também garante que as atividades lúdicas promovam a interdisciplinaridade e a integração de múltiplas aprendizagens, contemplando tanto conteúdos formais quanto habilidades socioemocionais e motoras (Piaget, 1978; Moyles, 2002). Por exemplo, jogos de construção podem desenvolver raciocínio lógico e coordenação motora fina, enquanto brincadeiras de faz de conta estimulam linguagem, criatividade e compreensão de normas sociais. A combinação de diferentes tipos de atividades dentro de um planejamento estruturado permite ao educador oferecer experiências diversificadas, respeitando ritmos individuais e interesses variados, sem perder de vista os objetivos educacionais centrais.

A mediação pedagógica contribui para a formação de sujeitos críticos e autônomos, pois incentiva a reflexão sobre o próprio brincar e sobre as decisões tomadas durante as interações (Ischkanian & Maciel, 2017). Ao questionar, propor desafios e valorizar a iniciativa da criança, o professor fortalece a capacidade de resolver problemas, tomar decisões conscientes e construir conhecimentos de forma ativa. Dessa maneira, a aprendizagem não se dá apenas por repetição ou memorização, mas pelo envolvimento direto da criança em experiências significativas que conectam o conteúdo escolar à sua realidade, promovendo o protagonismo no processo educativo.

A possibilidade de registrar, avaliar e refletir sobre as atividades desenvolvidas, permitindo ajustes contínuos e fundamentando decisões pedagógicas em evidências observáveis (Negrine, 1994; Oliveira, 2006). Esses registros ajudam a identificar progressos, dificuldades e padrões de comportamento, tornando a intervenção mais precisa e alinhada às necessidades individuais e coletivas da turma. Além disso, a sistematização dessas informações fortalece a prática docente, proporcionando maior consistência e qualidade nas propostas lúdicas.

A articulação entre mediação pedagógica e planejamento intencional também possibilita a inclusão de recursos tecnológicos, materiais diversificados e estratégias inovadoras, ampliando as oportunidades de aprendizagem e engajamento (Cabral, 2024). Ao integrar ferramentas digitais, jogos educativos, materiais manipulativos e atividades sensoriais, o educador consegue atender a diferentes estilos de aprendizagem, estimular a curiosidade e tornar o processo educativo mais atraente e motivador. A combinação de tradição e inovação contribui para a construção de experiências lúdicas ricas e transformadoras, capazes de fortalecer múltiplas dimensões do desenvolvimento infantil.

A mediação pedagógica, quando orientada por um planejamento intencional e cuidadosamente elaborado, potencializa o brincar como um recurso didático que vai além do simples entretenimento (Amargo & Peroza, 2023). O brincar é concebido como um meio privilegiado para desenvolver competências cognitivas, motoras e socioemocionais, permitindo que a criança estabeleça conexões significativas entre suas vivências e o conhecimento formal. A prática educativa não se restringe à transmissão de conteúdos, mas promove situações que estimulam a curiosidade, a criatividade e a resolução de problemas, reforçando o papel ativo da criança em seu processo formativo.

Ao consolidar o lúdico como eixo estruturante da educação infantil, a mediação pedagógica contribui para a construção da autonomia e da identidade da criança, respeitando seus ritmos, interesses e formas de expressão. Esse enfoque reconhece que a aprendizagem acontece de maneira integral, quando a criança vivencia experiências que mobilizam emoções, pensamento crítico e cooperação social.

O brincar intencionalmente planejado torna-se um espaço de múltiplas aprendizagens, em que a imaginação se alia ao desenvolvimento de competências essenciais para a vida, valorizando a infância como uma etapa singular e fundamental na formação do sujeito.

3. CONCLUSÃO

A análise realizada evidencia que o lúdico constitui um elemento central na educação infantil, sendo fundamental para a construção de saberes de maneira integral, ativa e significativa. Brincadeiras, jogos, atividades motoras e artísticas não apenas promovem a aquisição de conteúdos cognitivos, mas também favorecem o desenvolvimento social, emocional, criativo e motor das crianças, consolidando-se como ferramenta indispensável para a formação integral.

Ao longo do estudo, ficou claro que a mediação pedagógica e o planejamento intencional das atividades lúdicas são determinantes para potencializar os benefícios do brincar, garantindo que cada experiência seja rica, estruturada e alinhada aos objetivos educativos. O educador, ao atuar de forma reflexiva e orientadora, transforma o brincar em um espaço de aprendizagem, reflexão e construção de autonomia, tornando a criança protagonista do próprio desenvolvimento.

Práticas inovadoras como arteterapia, jogos coletivos e a integração de tecnologias educacionais ampliam as possibilidades de aprendizagem, estimulando a criatividade, a expressão individual e o interesse pelo conhecimento. A diversidade de experiências proporcionadas pelo lúdico contribui para que a criança compreenda o mundo de maneira ampla, desenvolva competências socioemocionais essenciais e construa relações saudáveis com colegas e educadores.

Construir saberes por meio do brincar vai muito além de uma atividade recreativa: é uma estratégia educativa transformadora, que integra o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor da criança. Reconhecer o valor do lúdico na formação integral representa investir na construção de sujeitos críticos, criativos, autônomos e socialmente engajados, preparando-os de forma plena para os desafios futuros.

O lúdico, nesse contexto, consolida-se como pilar da educação infantil, reafirmando que aprender brincando é, simultaneamente, aprender a viver, a expressar-se e a transformar o mundo ao redor, tornando a escola um espaço de descobertas, experiências significativas e desenvolvimento humano integral.

REFERÊNCIAS

AMARGO, Daiana; PEROZA, Marilúcia Antônia de Resende. **Brincar, corpo e movimento como eixos de formação na educação infantil.** Revista Brasileira de Educação Profissional e Tecnológica, v. 9, n. 1, p. 1–15, 2023. Cita-se: DRUMOND ISCHKANIAN, Simone Helen. Contribuições sobre registros de experiências de estágio lúdico. 2013. Disponível em: https://www.scielo.br/j/er/a/LLL8kXCRbztyf9TyzBnMjBK/?lang=pt. Acesso em: 23 set. 2025.

BARROS, Aidil de Jesus Paes de; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Projeto de pesquisa: propostas metodológicas.** Petrópolis: Vozes, 2003.

CABRAL, Gladys. Nogueira. A **utilização da realidade virtual como ferramenta de aprendizagem de espanhol: uma análise comparativa entre métodos tradicionais e inovações tecnológicas.** In: CABRAL, Gladys Nogueira (org.). Psicologia, tecnologias e educação: reflexões contemporâneas. v. III. Alegrete, RS: Editora TerriED, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/38657562. Acesso em: 22 set. 2025.

CAMPBELL,J. **As mascaras de Deus**. São Paulo: PALAS Athena,1992.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2021.

DEMO, Giane; ISHKANIAN, Simone Helen Drumond; CABRAL, Gladys Nogueira; CARVALHO, Silvana Nascimento de; ISHKANIAN, Sandro Garabed. **Práticas de arteterapia para estimular a criatividade e reduzir a ansiedade dos alunos.** 2025. Disponível em: https://www.academia.edu/143924393/PR%C3%81TICAS_DE_ARTETERAPIA_PARA_ESTIMULAR_A_CRIATIVIDADE_E_REDUZIR_A_ANSIEDADE_DOS_ALUNOS. Acesso em: 21set. 2025.

DRUMOND ISHKANIAN, Simone Helen. **O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem do autista.** Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2018. 42 p. Disponível em: https://proinclusao.ufc.br/wp-content/uploads/2018/09/75-jogos-e-brincadeiras-na-aprendizagem-do-autista-1.pdf. Acesso em: 23 set. 2025.

DRUMOND ISHKANIAN, Simone Helen. **Psicomotricidade e autismo: trabalhando o corpo, através da estimulação sensorial para a melhor qualidade de vida.** São Paulo: Rhema Educação, 2015. 36 p. Disponível em: https://portal.rhemaeducacao.com.br/uploads/64b376b77d2f7ee4d710d3b7907dbcd1.pdf. Acesso em: 24 set. 2025.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio**: o dicionário da língua portuguesa. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FRANCO, M. L. P. B.; **Análise de Conteúdo**. 2 ed. Brasília: Liber Livro Editora, 2005.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, Christiane Luce. Lúdico. In: GOMES, Christiane Luce (org). **Dicionário crítico do lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004,p.145 e 146.

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond. **O significado do jogo, brincadeira e do brinquedo no desenvolvimento e formação da criança na educação infantil.** São Paulo: Soescola, 2018. 36 p. Disponível em: https://www.soescola.com/uploads/2018/01/SHD_Ischkanian_O_Significado_do_Jogo_Brincadeira_e_do_Brinquedo_no_Desenvolvimento_e_Formacao_da_crianca_na_Educacao_Infantil.pdf. Acesso em: 25 set. 2025.

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond; MACIEL, Érica Ribeiro de Souza. **O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil.** Revista Eletrônica Mutações, v. 8, n. 14, p. 202–206, 2017. Disponível em: https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/relem/article/view/3592. Acesso em: 26 set. 2025.

ISHKANIAN, Simone Helen Drumond; CABRAL, Gladys Nogueira; SILVA, Lucas Serrão da; ISHKANIAN, Sandro Garabed; SANTOS, Leizane Ferreira dos; CARVALHO, Silvana Nascimento de; VENDITTE, Neusa. **O lúdico e a aprendizagem significativa: a importância do brincar no desenvolvimento infantil.** 55 p. 2024. Disponível em: https://www.academia.edu/126449626/O_L%C3%9ADCO_E_A_APRENDIZAGEM_SIGNIFICATIVA. Acesso em: 21 set. 2025.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 6. ed. São Paulo: CORTEZ,1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis**: O jogo, a criança e a educação. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes,1993.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002,p.33.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. **Planejamento Estratégico**: conceitos, metodologias, praticas. 22. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos imagem e representação.** 3.Ed. Rio de Janeiro :Guanabara Koogan, 1978.

QUIVY, Raymond; CAMPENHOUDT, Luc Van. **Manual de investigação em ciências sociais.** 3. ed. Lisboa: Gradiva, 2008.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

RODULFO, R. **O brincar e o significante**: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce. Porto Alegre: Artes Medicas,1990.

SANTOS, Antônio Carlos dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização.** Rio de Janeiro:Sprint,1998.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 24. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2016.

VASCONCELOS, Celso. **Planejamento de ensino-aprendizagem e projetos educativo.** São Paulo:Libertad.1995.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 14. ed. São Paulo: Atlas, 2014.

VIGOTSKY, L.S. **O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Aleche. 6ª Ed. São Paulo : Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Brasil MEC/ SEB. **Ensino Fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 1987. p. 35 e a p.117.

VYGOTSKY. L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade** . Rio de Janeiro: Imago,1975.

E-BOOK - 2025